L'ATTORE SINTETICO

Antonio Caronia

[Invideo 2002, *Mutazioni / Mutations. Video d'arte e cinema oltre / Exhibition of Video Art and Cinema Beyond*, A+G edizioni, Milano 2002 (Catalogo XII edizione Invideo, Milano, 6/10 novembre 2002)]

Alcuni recenti film hanno attirato l'attenzione del grande pubblico sulla figura dell'attore sintetico (o artificiale, virtuale, generato dal computer o come si preferisca dire; gli esperti danno diversi significati a ognuno di questi termini: noi potremo assumerli, almeno provvisoriamente, come sinonimi). Sono film come *Il pianeta delle scimmie* di Tim Burton, *Jurassic Park III*, *A.I.* e soprattutto *Final Fantasy*, un film basato sull'omonimo videogioco, e primo film di animazione a fare uso esclusivamente del computer, sia per gli ambienti che per gli attori (per *Tomb Rider* invece, anch'esso tratto da un videogioco, la scelta della produzione è stata diversa, e il personaggio di Lara Croft è stato interpretato da una Angelina Jolie in carne e ossa).

I progressi delle tecnologie digitali negli ultimi dieci anni sono stati tali da consentire passi avanti spettacolosi in questo campo. Se in *Jurassic Park I* la fluidità del movimento o la precisione del dettaglio anatomico dei dinosauri era già notevole, ma limitata a poche figure per volta, nel terzo film della serie l'animazione digitale ha consentito di far muovere interi branchi di animali e di realizzare primi piani estremamente realistici; e mentre in *Titanic* di James Cameron (quindi solo cinque o sei anni fa), le immagini digitali del film erano limitate all'acqua e a un gran numero di comparse nelle scene in campo lungo, nel *Pianeta delle scimmie* e in *Final Fantasy* le tecniche di "motion capture" hanno permesso di far muovere personaggi sintetici (che nel caso di *Final Fantasy* sono tutti quelli del film) in modo molto naturale anche nei campi medi e nelle immagini ravvicinate. Eppure le opinioni dei protagonisti di questa rivoluzione nel mondo del cinema sono divergenti. Se Habib Zargarpour, supervisore degli effetti speciali alla Industrial Light and Magic, afferma infatti che "è possibile che nei prossimi anni gli attori sintetici siano indistinguibili da quelli reali" (opinione condivisa da Jeff Kleiser, presidente della Kleiser-Walczak), Bill Kroyer, responsabile dell'animazione alla Rhythm & Huesm, non crede che questo obiettivo sia già a portata di mano. "Un vero attore," afferma Kroyer, "è capace di mostrare un'emozione anche senza muoversi. Su una capacità del genere Al Pacino ha praticamente costruito la sua carriera. Certo, con la computer animation ci siamo andati vicini, ma non ci siamo ancora." (1) E più di recente un programmatore che lavora nel campo degli ambienti virtuali, intervenendo in una discussione in rete ha dichiarato: "È stata avanzata l'ipotesi che 'siamo molto vicini' a sintetizzare un essere umano col computer. La verità è che queste tecnologie, allo stato attuale, assomigliano ancora troppo a quelle usate per far muovere le marionette. Le possibilità che questo tipo di creazioni possa trarre in inganno un osservatore sono molto basse, e se si riuscisse a fare qualcosa che si avvicinasse a questo obiettivo, i conti sono presto fatti: la cosa sarebbe più costosa che non 'generare' venti o trenta persone in carne e ossa col vecchio metodo (farle nascere, nutrirle, educarle)." (2)

La disputa è praticamente irrisolvibile, perché dipende in larga misura dalle nostre abitudini percettive oltre che dal livello della tecnologia. Come per un abitante dell'Europa dell'Alto Medioevo un quadro di Piero della Francesca o di Raffaello non sarebbe sembrato più "realistico" di quelli che egli era solito vedere nella sua chiesa, ma solo più inconsueto (e non necessariamente più "bello"), così ai nostri occhi di spettatori del tardo XX/inizio del XXI secolo i personaggi del cinema muto appaiono "realistici" solo perché li consideriamo i progenitori delle immagini del

cinema a 25 fotogrammi, colore, schermo panoramico e Dolby stereo, che sono per noi il paradigma della “naturalezza” sul grande schermo. Analogamente, può essere che fra qualche decennio quella sfumatura di alienità e di artificialità che ancora oggi scorgiamo nelle fattezze e nella mimica facciale della dottoressa Aki Ross (la protagonista di *Final Fantasy*) – che peraltro si muove con molta fluidità e naturalezza – non verrà più percepita, e la visione degli attori sintetici non sarà più evocatrice (come lo è ancora oggi per noi) della rigida dicotomia concettuale naturale/artificiale, perché si sarà cominciato a percepire, anche a livello di senso comune, l’“artificialità” come un diverso livello di naturalezza.

Sto suggerendo che la domanda “gli attori sintetici potranno mai arrivare a sostituire completamente gli attori umani?” non soltanto non abbia risposta, ma in larga misura sia priva di senso. Questa domanda non è solo legata alla particolare congiuntura culturale dell’Occidente in questi decenni, e allo stato caotico del nostro immaginario, che sembra particolarmente adatto a generare inquietudini scarsamente fondate: probabilmente è anche legata al fatto che la tematica dell’attore sintetico si sta imponendo prevalentemente per la sua presenza nel cinema commerciale. Che questo sia accaduto ha evidentemente delle motivazioni economiche, vista la mole di quattrini che il sistema cinematografico (quello hollywoodiano, va da sé) ha investito in questo campo, e visto che anche i ricercatori di computer graphics sono esseri umani, e quindi generalmente attratti come ogni altro dalla prospettiva di buoni guadagni. Ma perché il cinema commercial/spettacolare, negli ultimi quindici anni, si è dimostrato così interessato alla possibilità di sostituire gli attori in carne e ossa con dei software? Le giustificazioni date in genere da produttori e registi sembrano, se non proprio risibili, francamente inadeguate. Si sente dire spesso, per esempio, che con gli attori sintetici si possono realizzare scene particolarmente pericolose senza mettere a rischio la sicurezza di attori e stuntmen. Questo può essere vero, ma un obiettivo del genere può essere conseguito semplicemente digitalizzando alcune parti della scena, o alcuni suoi elementi: si gira la scena con gli attori reali fino a che essa non diviene pericolosa, e si realizza la sequenza del pericolo (o di una situazione fisicamente impossibile) in digitale. È la stessa cosa che accadeva già in *Titanic*, in quelle incredibili zoomate all’indietro che partivano da un primo piano di Di Caprio e della sua partner sul ponte della nave e arrivavano a un totale che nessun dolly avrebbe potuto fisicamente realizzare, con la nave sempre più piccola e il mare che la circondava sempre più grande. Non c’è film d’azione che si rispetti, oggi, che in un modo o nell’altro non ricorra a queste tecniche per scopi analoghi: le veloci arrampicate dei ninja sugli alberi e sui tetti in *La tigre e il dragone*, come i voli dell’Uomo Ragno appeso al filo della sua ragnatela fra un grattacielo e l’altro di New York, sono realizzati così.

Ma la rappresentazione dell’impossibile (o dell’estremo) è qualcosa che il cinema ha sempre inseguito e spesso realizzato. Da questo punto di vista, gli attori sintetici e in genere l’utilizzo del digitale non rappresentano alcuna innovazione concettuale rispetto ai tradizionali effetti speciali analogici, ottenuti con trucchi fisici di origine teatrale, con particolari tecniche di ripresa o con trattamenti meccanici o chimici della pellicola in fase di montaggio: sono solo una tecnologia molto più sofisticata di quelle tradizionali, usata per mostrare sullo schermo eventi impossibili – come quelli realizzati dagli illusionisti e che si ritrovano puntualmente già nei primi film di Méliès – o eventi traumatici simulati – come la decapitazione di Maria Stuarda nel breve filmato Edison di Alfred Clark del 1895, che viene considerata il primo effetto speciale della storia del cinema.

Si capisce allora perché il cinema abbia incontrato sulla sua strada, a un certo punto, quel filone delle ricerche sugli attori sintetici e sugli ambienti virtuali che si era concentrato sulla riproduzione digitale la più fedele possibile del corpo umano in movimento e della mimica facciale. Questo filone di ricerca non aveva (e non ha ancora adesso) il cinema come unico orizzonte, ma anche la simulazione scientifica in generale, e la ricerca biomedica in particolare, il trattamento delle disfunzioni linguistiche e visive, le applicazioni all’arte. Però la sua applicazione più diffusa (e sicuramente la più remunerativa) è stata quella cinematografica. Ma questo indirizzo di ricerca, per quanto giovane, precede di più di una decina d’anni la sua applicazione al cinema, visto che inizia all’Università dello Utah nel 1971, con la prima realizzazione da parte di Parker di una simulazione

computerizzata, alquanto rozza, di una testa e di un viso umani (3). Il 1985 è un anno chiave per questa storia, visto che in quell'anno esce il primo film in cui si usano tecniche di animazione facciale in funzione narrativa, *Tony de Peltrie*, mentre Robert Abel & Associates creano con tecniche di "motion control" lo spot pubblicitario *Sexy Robot*. I nuovi standard di movimento introdotti nell'animazione da questo spot portano tre anni più tardi il film *Tin Toy* di John Lasseter a vincere il primo Oscar assegnato a un film d'animazione interamente realizzato al computer. Nel 1988 viene presentato al SIGGRAPH "Mike the Talking Head", in cui per la prima volta un personaggio umano sintetico recita in tempo reale. In quella stessa occasione Daniel Thalmann e Nadia Magnenat-Thalmann presentano il risultato di anni di lavoro all'Università di Ginevra, una Marilyn Monroe ricostruita al computer che si muove e sorride in modo impressionantemente fedele al suo modello umano. L'anno seguente tutto questo filone di ricerca comincia ad approdare al cinema commerciale: in *The Abyss* la creatura vermiforme fatta d'acqua assume per qualche istante le sembianze di un volto umano. La sequenza è davvero sorprendente, e segna una tappa importante nella storia dei personaggi sintetici. Due anni dopo, nel 1991, sempre James Cameron presenta, in *Terminator II*, varie scene in cui un attore reale si trasforma in una massa di metallo liquido che assume successivamente varie forme, ritrasformandosi in altri e diversi attori umani: è una pietra miliare per l'animazione di personaggi sintetici mescolati ad attori reali Nel 1993 la Industrial Light and Magic realizza per *JurassicPark* di Spielberg i suoi famosi dinosauri digitali: per la prima volta, al cinema, lo spettatore è tratto in inganno, e non riesce a distinguere chiaramente le scene in cui appaiono personaggi interamente sintetici. Il resto è storia recente, e probabilmente già nota ai nostri lettori.

Tutto questo, ribadisco, è estremamente interessante per la storia del cinema da un lato e delle tecnologie digitali dall'altro, ma non fuoriesce dal quadro di una ricerca del realismo figurativo che da più di novant'anni è uno dei cardini del cinema narrativo. Così esposta, questa storia non riesce a spiegare – e neppure ad alludere, a volte – a quel particolare e straniante senso di inquietudine che si prova a vedere un film come *Final Fantasy*, al di là dei suoi meriti artistici ed espressivi, che sono francamente esigui. In realtà la visione di *Final Fantasy*, come quella delle scene in cui il Terminator cattivo si liquefa letteralmente davanti ai nostri occhi, o come quella dei più improbabili "mechas" in *A.I.*, ci attrae proprio perché si sottrae ai canoni del realismo, mette in scena l'improbabile, sfida per un attimo le leggi e le consuetudini del mondo quotidiano, e ci proietta in una dimensione di radicale alterità. Un'alterità che – e questa è forse la ragione più profonda dell'inquietudine – si annida però potenzialmente proprio nell'esperienza quotidiana, un'alterità che ha certamente una dimensione onirica, ma di un sogno sottilmente imbricato con la percezione usuale, come se l'improbabile o addirittura l'impossibile se ne stessero in agguato sotto la scorza più o meno sottile della realtà, pronti a saltar fuori e a sfidare, con dati sensoriali inediti e sorprendenti, la nostra corrente interpretazione del mondo. Una cosa è vedere Paperino o Wilcoyote, in un film palesemente disegnato e quindi per statuto inesorabilmente "finto", che superano il ciglio del burrone, fanno qualche passo sospesi per aria e solo quando si accorgono della loro situazione precipitano al suolo, una cosa diversa è vedere Tom Cruise o Schwarzenegger che saltano in aria per un'esplosione o stanno appesi a un aereo in volo. I meccanismi di sospensione dell'incredulità che intervengono nei due casi sono sostanzialmente diversi, e non è detto che la linea di demarcazione sia oggi quella che passa tra la presenza sullo schermo di attori reali o di disegni. Le tecnologie digitali consentono ormai di trasformare nel più scatenato cartone animato, che viola grottescamente ogni legge fisica, anche un film con attori in carne e ossa, come ha dimostrato benissimo *The Mask*.

Ecco quindi una ragione più profonda e convincente, forse, per spiegare la fascinazione che l'attore sintetico esercita oggi sul cinema. Se quest'ultimo vuole dar conto dell'inquietudine che nell'esperienza contemporanea nasce dalla presenza di una tecnologia sempre più potente, pervasiva, onnipresente, quale migliore strumento di una replica totalmente e sfacciatamente tecnologica dell'essere umano, che però aspira a ingannare la percezione dello spettatore, a confondere la copia con l'originale? Ecco perché dobbiamo aspettarci che, al di là delle propensioni

dei singoli registi e delle analisi di marketing delle major dei media, l'uso di attori sintetici continui e si estenda nel cinema degli anni a venire.

Più passa il tempo, più ci accorgiamo che le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione non sono sorte su un vuoto di idee, né su un terreno sterile di bisogni ed esigenze. La rivoluzione che esse hanno prodotto (o di cui sono state segno) nell'immaginario e nella vita quotidiana non è una rivoluzione inattesa: e se il discorso su di esse tende sempre a sottolineare unilateralmente i nuovi bisogni che esse hanno creato, le svolte nell'immaginario che hanno prodotto, spesso è perché queste innegabili novità, per il carattere accelerato e tumultuoso con cui si manifestano, tendono a occultare i rapporti che queste tecnologie intrattengono con intuizioni, bisogni sociali, svolte dell'immaginario che sono ben precedenti. Non è la prima volta che dobbiamo osservare come le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione siano una risposta tardiva (rapportata ai ritmi di sviluppo attuali) a tematiche e interrogativi posti in vario modo agli inizi del secolo XX dalle avanguardie storiche. Il terreno dell'attore artificiale non fa eccezione. Gli stessi protagonisti di quei movimenti di un secolo fa erano spesso ben consapevoli delle limitazioni che la tecnica dei loro tempi poneva alla realizzazione delle loro fantasie e dei loro progetti. Ricordando nel 1924 l'*Amleto* messo in scena al Teatro d'Arte di Mosca nel 1911 da Gordon Craig, Stanislavskij, che a quello spettacolo aveva collaborato, scrive: "Quale enorme distanza fra il lieve sogno scenico del pittore o del regista e la sua effettiva attuazione! […] La radio, l'elettricità, i raggi di ogni genere fanno miracoli ovunque, soltanto non nel nostro campo, nel teatro, dove potrebbero essere impiegate con risultati straordinari […] Ed altri raggi illumineranno il corpo umano e gli conferiranno vaghezza di contorni, trasparenza, quel carattere illusorio che noi conosciamo nelle fantasie e nel sogno, e senza il quale ci è difficile volare in alto." (4) Commentando questa presa di posizione, Antonio Pizzo osserva: "Stanislavskij era costretto a risolversi nella triste constatazione che i mezzi materiali (di cui il teatro contemporaneo disponeva) si dimostravano inadatti allo scopo. […] La materia, la tecnologia, il limite delle cose reali, restano al centro delle riflessioni a cui abbiamo accennato [sono riflessioni di Pirandello, che Pizzo accosta a quelle del regista russo, ndAC]. Appare allora inevitabile considerare le opportunità per cui quest'orizzonte tematico possa mutare con l'affacciarsi di questo nuovo millennio e le potenzialità, per molta parte ancora inespresse, del mondo virtuale e dell'elettronica più avanzata." (5)

Quali erano i progetti, le fantasie, i sogni che gli esponenti delle avanguardie teatrali e artistiche dell'inizio del secolo XX intuirono e a volte teorizzarono, ma non poterono realizzare per l'assenza di tecniche adeguate, e a cui invece oggi le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione potrebbero prestare la propria potenza performativa? Erano progetti e fantasie che assumevano, in modi diversi e a volte anche contrastanti, la fascinazione della macchina, del meccanismo, nella convinzione che solo una fusione tra uomo e macchina potesse esprimere il nucleo pulsante di un nuovo immaginario, adeguato alle trasformazioni di un'esperienza che, all'aprirsi di quel nuovo secolo (il Novecento, appunto), appariva dominata dalla velocità, dal ritmo, dall'esplosione, ma anche dalla rivelazione di una dolente inadeguatezza dell'uomo a un mondo sempre più caratterizzato da una centralità della tecnica. Per vie diverse e a volte divergenti, molte delle principali esperienze di rinnovamento del teatro tra gli anni Dieci e Venti del Novecento vertevano su un superamento del ruolo tradizionale dell'attore e su una centralità della macchina scenica, che risultava lo strumento più potente per veicolare il nuovo immaginario e coinvolgere lo spettatore in un'esperienza che lo provocasse, lo scuotesse e fosse in grado di estrarne bisogni ed esigenze di cui egli stesso non era ancora neppure consapevole. La fusione tra le arti conduceva quasi inesorabilmente a una "meccanizzazione" dell'attore. "Il preponderare della pittura in teatro coincinde con l'affievolirsi dell'attore ottocentesco, alla cui esuberanza caotica i registi preferiscono ora la rigidezza e la disciplina strumentale della marionetta." (6) E proprio alla marionetta, a una "supermarionetta" si riferisce Craig sin dai primi anni del Novecento quando pensa a una nuova funzione, quasi attoriale, della scena teatrale e a una fusione dell'attore in questa nuova scena. Su coordinate analoghe si muoverà sin dall'inizio degli anni Venti Mejerchòl'd al Teatro d'Arte di

Mosca, quando teorizzerà e praticherà un “attore biomeccanico” che si muova come un fantoccio in stretta connessione di ritmi e movimenti con gli oliati congegni del palcoscenico, destinati a dare una nuova immagine del mondo e dei rapporti fra uomo e uomo, oltre che fra uomo e oggetto. E da tensioni dello stesso tipo è percorsa tutta la ricerca teatrale futurista, soprattutto con il “teatro astratto” di Prampolini e le ardite sperimentazioni di Depero (“bisognerebbe dimenticare addirittura l’elemento uomo e sostituirlo con l’automa vivente”).

Gli attori sintetici che si preparano a invadere il cinema hollywoodiano, con il loro iperrealismo e la loro ricerca della massima fluidità del movimento, sembrano esattamente agli antipodi di queste concezioni “meccanizzatrici” dell’attore e della rappresentazione. Eppure dietro di loro si muove, distorta e occultata, negata e sublimata, una pulsione analoga a quella dei grandi innovatori di un secolo fa. Aki Ross, i dinosauri di Spielberg e le scimmie intelligenti di Burton sono la forma paradossale e banalizzata di una aspirazione a congiungersi con l’artificiale, a realizzare quello scambio fra uomo e macchina, fra umano e tecnologico, che è quanto l’uomo contemporaneo riesce per il momento a mettere in campo per riuscire a stare al passo con la marcia verso il post-umano che egli stesso ha avviato. La dimensione patinata e spettacolare del “grande cinema” copre, ma non riesce a nascondere del tutto, questa dimensione di scambio fra uomo e macchina che è invece esplicita in altre sperimentazioni, meno note ma più rivelatrici, che avvengono sulla rete in questi anni. Si tratta di situazioni non a caso più “teatrali”, in cui l’attore artificiale non ha le preoccupazioni di mimetismo figurativo con l’umano che hanno i suoi confratelli e consorelle cinematografici, ma si muove in una dimensione apertamente interattiva. (7) Ed è l’interattività, è lo scambio fra umano e non umano, la frontiera sulla quale gli attori sintetici sono destinati probabilmente negli anni a venire a produrre i maggiori sconvolgimenti, a rivelare qualcosa di imprevedibile e di sostanziale su se stessi, e quandi anche su di noi.

(1) Fred Rheinstein, “Short Takes 4,” *Film and Video Magazine*, July 2001, http://www.filmandvideomagazine.com/2001/07_jul/features/ShortTakes/ShortTakes4.htm

(2) Emmet J. Coin, "Soul Searching and Synthetics", 7/12/ 2001, http://www.ejtalk.com/Opinions/Opinions.htm

(3) Cfr. Arnulfo Zepeda, “Sinthetic Actors”, Newsletter SIGGRAPH Mexico # 2, October 1994, http://www.siggraph.org.mx/boletin/sm-bol2i.html, anche per la ricostruzione storica successiva.

(4) Konstantin Stanislavskij, *La mia vita nell’arte*, Einaudi, Torino 1963, p. 418, citato in Antonio Pizzo, “Verso l’attore artificiale”, *La Valle dell’Eden* n. 5, Costa & Nolan, Genova 2000, pp. 107-124.

(5) Antonio Pizzo, “Verso l’attore artificiale”, cit., p. 112. Ho tenuto presente questo scritto in tutte le considerazioni conclusive di questo intervento che riguardano le avanguardie storiche del Novecento.

(6) Angelo Maria Ripellino, *Il trucco e l’anima*, Einaudi, Torino 1974, p. 134.

(7) Il saggio citato di Antonio Pizzo descrive due di queste sperimentazioni, la performance *It/I: An Interactive Theatre Play* realizzata al Media Lab dell’MIT, e il progetto *Virtual Theatre* della Stanford University. Si vedano i siti http://www.media.mit.edu/~iti/ e http://WWW-KSL.Stanford.EDU/projects/cait/